

Schwerpunkt: Reserven Historischer Anthropologie

Marcus Sandl

Homo ludens

Überlegungen zur historischen Anthropologie des Spiels

Abstract: *Homo ludens* is one of the most important figures in modern anthropology. At the same time, (post-)modern theories have invoked the game to formulate a firm antithesis to anthropological concepts. This essay outlines 20th and early 21st century controversies about the game and *homo ludens* in order to develop a third position: one that, following Leibniz and Walter Benjamin, has the human being vanish in substance for the sake of subsequent historical recurrence.

DOI 10.1515/iasl-2014-0022

Kaum ein Begriff ist mit der Moderne so eng verbunden wie der des Spiels. Seine narrative Produktivität, die Evidenz der aus ihm zu entfaltenden Argumentation, nicht zuletzt die Möglichkeit seiner utopischen Aufladung scheinen mit der neuen und neuesten Geschichte in besonderer Weise zu konvergieren.¹ Insbesondere die moderne Kontingenzerfahrung findet im Spiel ihre vermeintlich adäquate Ausdrucksform. Dabei zeichnet sich der Spielbegriff weniger durch die (analytische) Distanz aus, die er in Bezug auf den Gegenstand ‚Moderne‘ herzustellen erlaubt, als durch die Koinzidenz einer Bewegung, die Spiel und Moderne zu teilen scheinen. Das Spiel nimmt die Dynamik und Wandelbarkeit, die der Epoche zugeschrieben wird, auf; Theorie und Gegenstand greifen ineinander, verschränken sich und bilden gerade deshalb einen ebenso überzeugenden wie in sich geschlossenen Erklärungszusammenhang. Eine Folge dieser Geschlossenheit ist, dass das Spiel immer wieder auf eine Metageschichte hin transparent gemacht

¹ Stellvertretend für die jüngere Literatur, die Spiel und Moderne eng aufeinander bezieht, sei hier nur verwiesen auf Jörg Neuenfeld: *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2005. Allgemein dazu Tanja Wetzels: *Spiel*. In: Karlheinz Barck u. a. (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe*. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Bd. 5. Stuttgart / Weimar: Metzler 2003, S. 577–618.

wird. Paradigmatisch hierfür ist die (historische) Anthropologie des *Homo ludens*, die bislang über ihre eigene, moderne Genealogie kaum Rechenschaft abgelegt hat. Zu vermuten steht, dass sie selbst dort, wo sie als dezidiert historische in Erscheinung tritt, nicht frei von Anachronismen ist. Vor diesem Hintergrund lohnt es sich, das historisch-anthropologische Potential des Spiels und des Spielers noch einmal auszuloten, dabei allerdings bewusst dort einzusetzen, wo das Spiel noch nicht durch seine Beziehung zur Moderne überformt und präformiert wird.

1

Nicht erst seit der ‚anthropologischen Wende‘ und dem Beginn der Moderne fungiert das Spiel als Paradigma der Selbst- und Weltwahrnehmung. Bereits um 1700 kann man seine Spuren in so unterschiedlichen Wissens- und Praxisbereichen wie der Ökonomie, der Politik, der Wissenschaft oder der Religion finden. Auch sein Protagonist – der Spieler – ist omnipräsent: Als Hasardeur, Abenteurer, Spekulant und Projektmacher erschließt er sich immer größere Handlungsfelder und gestaltet sie seinen Prämissen entsprechend um. Sein Auftauchen ist wiederum Anlass, das Spiel zum Gegenstand philosophischer und theoretischer Überlegungen zu machen. So widmet sich u.a. Gottfried Wilhelm Leibniz der Frage, welche Bedeutung das Spiel für den Menschen und die Welt besitzt. Der „menschliche Geist“ zeige sich, so sein Schluss, „mehr in den Spielen als in den ernsteren Gegenständen“. Insbesondere die menschliche Erkenntnisbildung sei vom Spielen kaum zu trennen, weshalb eine Theorie des Spiels „von großem Nutzen sein [würde], um die Erfindungskunst zu vervollkommen“. Es sei deshalb an der Zeit, „daß ein geschickter Mathematiker ein großes, weitläufiges und recht gründliches Werk über alle Arten von Spielen machen wollte“.²

Mit dieser Feststellung ist Leibniz durchaus exemplarisch für die enge Verbindung von Barockphilosophie und Spiel. Vor allem die Glücksspieltheorie und das damit zusammenhängende Chancenkalkül beschäftigen die europäische Gelehrtenwelt.³ Im Gegensatz zu vielen seiner Zeitgenossen bleibt Leibniz’ Interesse allerdings kein rein theoretisches. In mehreren Denkschriften, die er kurz nach der Jahrhundertwende anlässlich zweier geplanter Akademiegründungen in Berlin und St. Petersburg verfasst, äußert er sich auch dazu, welche praktischen

² Gottfried Wilhelm Leibniz: Neue Abhandlungen über den menschlichen Verstand (1701–1704). Übers. v. Carl Schaarschmidt. Leipzig: Heimann 1873, S. 523f.

³ Vgl. dazu v.a. Rüdiger Campe: Spiel der Wahrscheinlichkeit. Literatur und Berechnung zwischen Pascal und Kleist. Göttingen: Wallstein 2002, sowie Peter Schnyder: Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glücksspiels 1650–1850. Göttingen: Wallstein 2009.

Möglichkeiten im Spiel stecken. Gerade weil das Spiel es erlaube, so lautet sein Argument, „theoriam cum praxi“ zu vereinen, entfalte es einen immensen „Nutzen“ für das menschliche Leben.⁴ Sein Innovationspotential beschränke sich nicht, wie viele meinten, „auf bloße Curiosität oder Wissensbegierde und unfruchtbare Experimente“, sondern könne auch zur Verbesserung der allgemeinen und besonderen Zustände wesentlich beitragen. Konkret nennt er in diesem Zusammenhang spielerisch erarbeitete technische Problemlösungen im „Feldbau, [in den] Manufacturen und Commerciën“, wozu auch die Erfindung neuer Verfahren gehöre, mit deren Hilfe „die Nahrungsmittel zu verbessern“ seien.⁵ Auch „Anstalten“ gegen „Feuer-“ und „Wasserschäden“ könnten im Modus des Spiels entwickelt werden; vor allem gehe es in diesem Falle darum, die Glücksspieltheorie und das Chancenkalkül für ein funktionierendes Versicherungswesen fruchtbar zu machen.⁶ Schließlich müssten „Mathesis und Physica“ als „reale Wissenschaften“ gefördert werden. Hierbei könnte ebenfalls die spielerische Kreativität von erheblichem Nutzen sein, wenn sie mit „Modellen und Werkzeugen“ sowie der Einrichtung von „Bibliotheken, Iconothecae [...], Kunst und Raritäten-Kammern, Zeug- und Rüsthäuser[n], Gärten vieler Art, auch Thierbehältnisse[n] und [den] großen Wercke[n] der Natur und Kunst selbst“⁷ gefördert werde.

Was Leibniz damit skizziert, ist eine Institution, in der Erkenntnisbildung, Wissensvermittlung und nutzbringende Veränderung konzeptionell aufeinander bezogen werden. Er selbst bezeichnet diese Institution als „Theatrum Naturae et Artis“, womit er noch einmal die Bedeutung des Spiels für das Gesamtunternehmen unterstreicht.⁸ Das von ihm entworfene „Theatrum“ ist eine Einrichtung, in welcher Handlungen ihre Perspektive nicht (mehr) am faktisch Gegebenen, sondern am Möglichen und Machbaren gewinnen. Die Wirklichkeit des „Theatrum“ ist die spielerische Bewegung und der Vollzug.⁹ Gleichzeitig verweist schon das

⁴ Gottfried Wilhelm Leibniz: Denkschrift in Bezug auf die Einrichtung einer Societas Scientiarum et Artium in Berlin vom 24./26. März 1700. In: Geschichte der Königlich Preußischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin. Bd. 2. Bearb. v. Adolf Harnack. Reprograf. Nachdr. d. Ausg. Berlin 1900. Hildesheim: Olms 1970, S. 76–81, hier S. 76.

⁵ Ebd.

⁶ Ebd., S. 77.

⁷ Ebd., S. 79.

⁸ Vgl. ebd., sowie Gottfried Wilhelm Leibniz: Concept einer Denkschrift [...] für den Czaaren Peter vom December 1708. In: Woldemar Guerrier (Hg.): Leibniz in seinen Beziehungen zu Russland und Peter dem Grossen. Eine geschichtliche Darstellung dieses Verhältnisses nebst darauf bezüglichen Briefen und Denkschriften. Nachdr. d. Ausg. Leipzig 1873. Hildesheim: Gerstenberg 1975, S. 95–99, hier S. 97.

⁹ Dazu ausführlich Horst Bredekamp: Die Fenster der Monade. Gottfried Wilhelm Leibniz' Theater der Natur und der Kunst. Berlin: Akademie-Verlag 2004, sowie Nikola Roßbach: Theatermeta-

Unterfangen, ein solches „Theatrum“ zu gründen, auf die ludische Dimension von Wirklichkeit. Analog zum Spiel geht es darum, ein Vorhaben oder einen Plan zu entwickeln, um dessen Verwirklichung willen das Gegebene auf die in ihm liegenden Chancen und Möglichkeiten transparent gemacht werden muss. So fügen sich die Pläne, eine Akademie zu gründen, in die spielerische Wirklichkeitskonstitution ein, die sie projektieren. Sie umreißen in der Konzeption des „Theatrum“ nichts anderes als die Möglichkeitsbedingung ihrer Realisierung.

Hier zeigt sich, dass das Spiel bei Leibniz tatsächlich ubiquitär und allumfassend ist. Allerdings muss es erst einmal ins Werk gesetzt werden. Dazu ist jemand notwendig, der das Spiel beginnt. Im konkreten Fall schlüpft Leibniz selbst in die Rolle des Spielers. Er berechnet Wahrscheinlichkeiten und eruiert Handlungsoptionen, er trifft Entscheidungen und geht Risiken ein. Er schreibt sich auf die Fahnen, die Zukunft zu gewinnen, indem er die Gegenwart gestaltet und verändert. Wahrscheinlichkeit und Risiko sind seine Leitkategorien, die Kontingenz der Welt, die die prinzipielle Offenheit des Ausgangs jedes Unternehmens impliziert, seine Prämisse.

So erscheint der Spieler um 1700, für den Leibniz exemplarisch steht, als eine äußerst ambivalente Figur. Er existiert nur in und durch den Wandel, den er selbst herstellt und aus dem er sich generiert und regeneriert. Er ist, wie es Georg Stanitzek treffend formuliert hat, eine Figur der „Unruhe“, die nur „in der Flüchtigkeit beweglicher Relationen“ ihr Heil findet.¹⁰ Entsprechend definiert er sich nicht durch das, was anthropologisch an ihm festzumachen wäre, sondern durch die Veränderung, die er initiiert, um sich selbst immer wieder ins Spiel zu bringen. Er ist nicht nur der Agent, der zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft vermittelt und deren Verhältnis dynamisiert; er ist auch das Ergebnis, das Produkt des zeitgenössischen Wandels, dem er stets ausgeliefert bleibt. So verschwindet zwar die Vorsehung, die noch im 17. Jahrhundert die Welt beherrschte, der *Homo ludens* jedoch tritt noch nicht an ihre Stelle, zumindest nicht in einem philosophisch-essentialistischen Sinne. Man könnte in diesem Sinne vielleicht von einer Anthropozentrik ohne Anthropologie sprechen. Oder anders gesagt: Man könnte festhalten, dass der Mensch auch dort in Erscheinung tritt und Wirksamkeit entfaltet, wo seine Wirksamkeit nicht durch Aussagen über sein Wesen gedeckt ist. Auf diesen Aspekt wird am Ende noch einmal zurückzukommen sein. Zunächst jedoch zu den ‚modernen‘ anthropologischen Konzeptionen

phorik in Wissenschaft und Wissenschaftstheorie um 1700: Gottfried Wilhelm Leibniz. In: N.R. / Ariane Martin (Hg.): Begegnungen: Bühne und Berufe in der Kulturgeschichte des Theaters. Tübingen: Francke 2005, S. 15–29.

10 Georg Stanitzek: Der Projektmacher. Projektionen auf eine „unmögliche“ moderne Kategorie. In: Ästhetik und Kommunikation 65/66 (1987), S. 135–146, hier S. 136.

des *Homo ludens* sowie den damit zusammenhängenden Diskussionen und Kämpfen.

2

Der *Homo ludens* ist für die moderne Anthropologie zentral. Er gehört zu einer Typologie, die Problemstellungen und Konstellationen des handelnden, leidenden, sich freuenden und reproduzierenden, empfindenden und denkenden Menschen definiert. Begleitet wird er von einer ganzen Reihe weiterer ‚Wesen‘ wie dem *Homo pictor*, dem *Homo oeconomicus* oder dem *Homo faber*. Im Falle des *Homo ludens* geht es, anthropologisch betrachtet, insbesondere darum, Differenzen zu bestimmen, in welchen der Mensch als ein ethisches, soziales, kulturschaffendes und letztlich auch historisches Wesen begreifbar erscheint. Spiel und Ernst, Freiheit und Ordnung, Rausch und Notwendigkeit, Kontemplation und Funktionalität wären hier zu nennen.

Die Reihe der anthropologischen Entwürfe, die den *Homo ludens* in diesem Sinne traktieren, ist lang. Am Beginn dieser Reihe steht zum einen Friedrich Schillers Diktum, dass der Mensch nur spielt, „wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und [...] nur da ganz Mensch [ist], wo er spielt“, ¹¹ zum anderen Immanuel Kants Definition des Schönen als „freiem Spiel der Vorstellungskräfte“, in dem Imagination und Verstand konvergieren. ¹² Auf Schiller und Kant beziehen sich die ‚klassischen‘ philosophischen Anthropologen des 20. Jahrhunderts wie Max Scheler, Arnold Gehlen oder Helmuth Plessner. So entwickelt, um nur ein Beispiel zu nennen, Arnold Gehlen im Zusammenhang mit seiner Lehre vom Menschen, ausgehend von der herausragenden Bedeutung des Spiels im Kindesalter, eine „Theorie des Spiels“. ¹³ „Wenn [das Spiel, M.S.] im Mittelpunkt des ganzen frühmenschlichen Daseins steht, muß ihm ein hoher Wert zukommen“, so Gehlens Prämisse. ¹⁴ Diesen Wert bestimmt Gehlen in zweierlei Hinsicht. Demnach besitzt das Spiel im Kindesalter einerseits eine Funktion bzw. einen Zweck, insofern in ihm „die Mannigfaltigkeit und Plastizität des eigenen Bewegungskönnens entdeckt und herausgearbeitet“ sowie die „Bekanntschaft mit den Din-

¹¹ Friedrich Schiller: Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1795). In: F.S.: Werke. Nationalausgabe. Bd. 20: Philosophische Schriften. Erster Teil. Hg. v. Benno v. Wiese. Weimar: Böhlau 1962, S. 359.

¹² Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft. Hamburg: Tredition Classics 2012, S. 95.

¹³ Arnold Gehlen: Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt. 15. Aufl. Wiebelsheim: Aula Verlag 2009.

¹⁴ Ebd., S. 205.

gen“ gefördert werde.¹⁵ Darin könne man den „Ernst im Spiel“ erkennen. Dieser „Ernst“ indes ist nach Gehlen nicht der eigentliche Kern des Spiels; in gewisser Weise steht er den „entlastenden Interessen, die eigentlich ‚Spiel‘ sind“, sogar entgegen.¹⁶ Der „tiefere Sachverhalt“ des Spiels nämlich bestehe, und das ist der andere Punkt Gehlens, darin, dass sich „das ‚nicht festgestellte Wesen‘ mit seiner plastischen, weltoffenen und variablen Antriebsstruktur“ erlebe. Die „Lust am Spiel“ sei so betrachtet „die Lust am Sichentfalten variabler Antriebe von durchaus wechselnder Inhaltlichkeit und Bestimmtheit: ohne Bedürfnisse“.¹⁷ Damit erhält das Spiel in Gehlens Anthropologie eine argumentative Schlüsselfunktion. In ihm lassen sich die „menschlichen Strukturen“ im Modus ihrer Ausfaltung erkennen:

[...] die Entwicklung entlastender Interessen an Umgangsprozessen, die Entfaltung der kommunikativen Phantasie an unstabilen Inhalten, das Hineinwachsen dieser Inhalte in vorübergehende Interessenstrukturen und endlich die allmähliche Eingrenzung und Versachlichung, die im ‚game‘, im sozialen Spiel zu einer ‚Regel‘ gerinnt, in der das Spiel sich weniger in die Ebene des Ernstes, als in die der gegenseitigen Verpflichtungen transformiert.¹⁸

Gehlen formuliert damit einen evolutionstheoretischen Spielbegriff, wie er sich auch in anderen philosophischen Anthropologien des 20. Jahrhunderts wiederfinden lässt.

Die bei Schiller und Kant angelegte Vorstellung vom ‚freien Spiel‘ zeitigte indes nicht nur in der philosophischen Anthropologie Wirkung. Sie wurde auch in der Kulturanthropologie, Ethnologie und historischen Kulturwissenschaft rezipiert und systematisch entfaltet. Ihre Wirkungsgeschichte auf diesem Gebiet lässt sich exemplarisch anhand der Studie von Johan Huizinga zum *Homo ludens* nachvollziehen.¹⁹ Auch Huizinga rekurriert mit der Feststellung, dass das Spiel „außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden“ liege, auf die Vorstellung eines im Prinzip zweckfreien und funktionslosen Entfaltungsraums des Menschen.²⁰ Neben der Außergewöhnlichkeit und Freiheit kennzeichne das Spiel, so Huizinga weiter, seine Abgeschlossenheit, Regelmäßigkeit und Wiederholbarkeit:

¹⁵ Ebd., S. 205f.

¹⁶ Ebd., S. 206.

¹⁷ Ebd., S. 207.

¹⁸ Ebd., S. 209.

¹⁹ Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 23. Aufl. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag 2013.

²⁰ Ebd., S. 17.

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.²¹

Mit dieser Spieldefinition rückt Huizinga vor allem eine bestimmte Konstellation in den Mittelpunkt seiner Untersuchung, nämlich die im Spiel sich abzeichnende Konvergenz von Freiheit und Ordnung. Ordnung erscheint nicht als Gegensatz zur Freiheit des Spiels; im Gegenteil: „Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. „[Das Spiel] [...] schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit.“²² Mit Ordnung meint Huizinga dabei sowohl die Regelmäßigkeit als auch den „ästhetischen Faktor“, also die Schönheit des Spiels: „[...] es ist erfüllt von Rhythmus und Harmonie.“²³ In seiner Regelmäßigkeit und Schönheit liegt, und das ist Huizingas Hauptthese, eine besondere kulturschöpfende und -stabilisierende Qualität des Spiels.

Ähnlich wie Gehlen argumentiert Huizinga evolutionistisch, allerdings nicht unter einer entwicklungspsychologischen, sondern unter einer historisch-kulturwissenschaftlichen Perspektive. Seine These ist, dass „menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet“.²⁴ Spiel steht demnach am Beginn der Menschheitsgeschichte, denn es „ist älter als Kultur“. Und gleichzeitig ist es kulturschaffend, da in ihm etwas mitspielt, „was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt. Jedes Spiel bedeutet etwas“.²⁵ Dementsprechend lässt sich jede „Kultur *sub specie ludi* betrachten“.²⁶ Kultur als Gegenstand der historischen Analyse erscheint damit fassbar in Begriffspaaren, die aus dem Spielbegriff elaboriert werden können. Es geht um das Oszillieren zwischen Spiel und Ernst, Abgeschlossenheit und Offenheit und eben nicht zuletzt um Freiheit und Ordnung.

Es ließen sich an dieser Stelle noch eine ganze Reihe weiterer anthropologischer Entwürfe des *Homo ludens* nennen. Entscheidend ist, dass alle diese Entwürfe, so unterschiedlich sie im Einzelnen auch sein mögen, eine grundlegende Gemeinsamkeit aufweisen: Es werden stets Aussagen zum Menschen im Horizont

21 Ebd., S. 19.

22 Ebd.

23 Ebd.

24 Ebd., S. 7.

25 Ebd., S. 9.

26 Ebd., S. 13.

seiner Möglichkeiten gemacht – Möglichkeiten, die in ihm selbst liegen (ja sein Wesen bestimmen) bzw. im Spiel als einer zweckfreien, dem Bereich der Notwendigkeit entzogenen Konstellation zum Ausdruck kommen. Das Spiel erscheint mit anderen Worten als Paradigma einer der funktionalen Logik und dem Zwang alltäglicher Verrichtungen entgegengesetzten Tätigkeit, die weder unter dem Diktat einer außermenschlichen Natur noch unter dem der (instrumentellen) Vernunft steht. Analytisch gewendet heißt das, dass man unter Rekurs auf den *Homo ludens* bestimmte Oberflächenphänomene auf tieferliegende Strukturen transparent machen kann. Das Historisch-Reale wird im Hinblick auf seine ethischen und ästhetischen Grundlagen bzw. Voraussetzungen durchschaubar und gegebenenfalls kritisch überprüfbar. Diesen analytischen Mehrwert bringt Huizinga explizit auf den Begriff, indem er feststellt: „Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen.“²⁷ Was sich bei Huizinga damit zumindest andeutet, ist, dass die Ästhetik des Spiels auf der Ebene der Analyse ein epistemologisches Potential besitzt, das im Unterschied zu rationalistischen Entwürfen des Menschen und seiner Kultur zu definieren ist. Im Begriff der Freiheit des Spiels wiederum liegt die ethische Dimension begründet, die es ermöglicht, Entfremdungserscheinungen zu diagnostizieren und Forderungen aufzustellen, die Leiden des Menschen durch die Rückkehr zu seiner eigentlichen Bestimmung zu lindern. Dies impliziert indes immer wieder die Tendenz, dass sich die Argumentation von den tatsächlichen Spielen entfernt. An ihre Stelle tritt ein weiter, metaphorischer Spielbegriff.²⁸ Es geht weniger um konkrete Spiele als vielmehr um eine (tiefere) Erkenntnis, die besagt, dass der Mensch (in seiner Essenz) ein Spieler ist und dort, wo er ein solcher ist bzw. wieder wird, glücklich, da unentfremdet, eigentlich, authentisch, mit sich selbst identisch wird. Hier treffen sich philosophische Anthropologie und Kulturanthropologie mit der Entwicklungspsychologie und Ethnologie.

3

Gegen die Anthropologie des *Homo ludens* sind eine ganze Reihe von Philosophen, Soziologen und Kulturwissenschaftler angetreten. Diese Gegenbewegung war interessanterweise aber nicht gegen das Spiel als Hermeneutikum oder Heuristikum gerichtet; im Gegenteil, häufig nahm und nimmt der Spielbegriff gerade dort eine Schlüsselrolle ein, wo sich Vorbehalte gegen anthropologische

27 Ebd., S. 14.

28 Vgl. dazu Dietmar Kamper: Das Spiel als Metapher. In: Merkur 9 (1975), S. 821–831.

Konzepte artikulieren. Auch der anthropologiekritische Spielbegriff hat wiederum eine lange Geschichte, die von der Romantik über Nietzsche, Benjamin und Wittgenstein bis hin zu Baudrillard und Derrida reicht. Freilich sind die Fronten häufig weit weniger klar, als die jeweiligen Protagonisten dies unterstellen. So wandte sich auch schon Huizinga ganz dezidiert gegen eine anthropologische Metaphysik, die sich in der Feststellung, „alles menschliche Tun sei nur ein Spielen“, erschöpfe.²⁹

Die Diskursgeschichte des Spiels entwickelte sich unabhängig davon aber über klare Frontstellungen. Grob lassen sich zwei Richtungen der Kritik am *Homo ludens* ausmachen. Die eine Richtung setzt bei der Voraussetzung, nämlich bei der Spieldefinition an. Nicht Freiheit sei Kennzeichen des Spiels, sondern eine in der letztlich unentrinnbaren Dialektik von Spiel und Praxis angelegte Zweckgebundenheit, die sich in der Tendenz zur Verdinglichung des Spielers offenbare. So identifiziert Theodor W. Adorno im Spiel schon den Keim der Entfremdung, gegen die die Anthropologen antreten. In seiner „Ästhetischen Theorie“ definiert er das Spiel (als Moment und gleichermaßen Gegensatz zur Freiheit der Kunst) über dessen dialektischen Praxisbezug:

Während alle Kunst einst praktische Momente sublimiert, heftet sich, was Spiel ist in ihr, durch Neutralisierung von Praxis gerade an deren Bann, die Nötigung zum Immergleichen, und deutet den Gehorsam in psychologischer Anlehnung an den Todestrieb in Glück um.³⁰

Vor diesem Hintergrund entzündet sich Adornos Kritik an Huizingas *Homo ludens* mit Blick auf das dem Spiel eigene Wiederholungsmoment:

Ihm [Huizinga, M.S.] entgeht, wie sehr gerade das Spielmoment der Kunst Nachbild von Praxis ist, zu viel höherem Grad als das des Scheins. Tun in jeglichem Spiel ist eine inhaltlich der Beziehung auf Zwecke entäußerte, der Form, dem eigenen Vollzug nach jedoch festgehaltene Praxis. Das Wiederholungsmoment im Spiel ist das Nachbild unfreier Arbeit, so wie die außerkünstlerisch dominierende Gestalt des Spiels, der Sport, an praktische Einrichtungen gemahnt und die Funktion erfüllt, Menschen auf die Anforderungen der Praxis, vor allem durch reaktive Umfunktionierungen physischer Unlust in sekundäre Lust, unablässig zu gewöhnen, ohne dass sie die Kontrebande von Praxis bemerken.³¹

Walter Benjamin, dessen Interesse etwas anders als das Adornos gelagert ist (insofern er sich nicht für eine ästhetische Theorie, sondern für Kinderspielzeug interessiert), kommt auf den ersten Blick zu einem ähnlichen Resultat. Im Spiel-

²⁹ Huizinga: *Homo ludens* (Anm. 19), S. 7.

³⁰ Theodor W. Adorno: *Ästhetische Theorie*. 13. Aufl. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1993, S. 470.

³¹ Ebd., S. 471.

zeugladen zeige sich nicht die Freiheit des kindlichen Spiels, sondern die „Fratze des Warenkapitals“.³² Diese Konvergenz zwischen Adornos und Benjamins Schlussfolgerungen resultiert aus der Gemeinsamkeit wissenschaftlicher Referenzen. Zum einen steht im Hintergrund beider Spielvorstellungen die Spieldefinition Sigmund Freuds. Freud artikulierte an verschiedenen Stellen die Überzeugung, dass das Spiel nicht der intrinsisch motivierten Herstellung von Freiheit und Vergnügen diene, sondern eine außer ihm liegende Funktion habe; es geht im Spiel demnach um Informationsverarbeitung, Abreagieren und Ersatzbefriedigung.³³ Die zweite Gemeinsamkeit ist der Rekurs auf Nietzsches Motiv der ewigen Wiederkehr des Gleichen. Wie Adorno verweist auch Benjamin auf die „Gesetze der Wiederholung“, die „über allen einzelnen Regeln und Rhythmen die ganze Welt der Spiele regiert“.³⁴ Im Anschluss an Freud parallelisiert Benjamin den „dunkle[n] Drang nach Wiederholung“ mit dem „Geschlechtstrieb“: „[...] jedwede tiefste Erfahrung will unersättlich, will bis ans Ende aller Dinge Wiederholung und Wiederkehr, Wiederherstellung einer Ursituation, von der sie den Ausgang nahm.“ Benjamin schließt daraus, dass nicht „ein ‚So-Tun-als-ob‘“, sondern „ein ‚Immer-wieder-tun‘, Verwandlung der erschütterndsten Erfahrung in Gewohnheit, das [...] Wesen des Spielens“ sei.³⁵

Benjamins weitere Überlegungen richten sich nun allerdings nicht – anders als die Adornos – auf das Wesen des Spiels in seiner dialektischen Vermittlung. Ihn interessieren vielmehr das „Spielzeug“ in seiner Materialität und Dinglichkeit und die in ihm zum Ausdruck kommende kulturelle Vorstellung von Kindheit.³⁶ Vom Kinder-„Spielzeug“ her gedacht definiert das Spiel demnach keinen philosophisch-anthropologischen Erkenntnis-, sondern einen repräsentationslogischen Wissenszusammenhang. Damit nimmt Benjamin eine weitreichende epistemologische Verschiebung innerhalb des Spieldiskurses vor: Mit Blick auf das „Spielzeug“ lässt sich etwas über Wissensordnungen und Repräsentationsweisen sagen, nicht aber über das Wesen des Menschen (oder des Spiels). In diesem Sinne fordert Benjamin eine „Archäologie der Kaufmannsläden und Puppenstuben“, um in der Zusammenschau ästhetisch-materieller, psychoanalytischer und

32 Walter Benjamin: Über Kinder, Jugend und Erziehung. Mit Abbildungen aus Kinderbüchern und Spielzeug aus der Sammlung Benjamin. 2. Aufl. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1969, S. 69.

33 Vgl. Sigmund Freud: Jenseits des Lustprinzips (1920). In: S. F.: Gesammelte Werke. Hg. von Anna Freud u. a. Bd. XIII. 6. Aufl. Frankfurt/M.: S. Fischer 1969, S. 1–69, hier S. 11ff.

34 Benjamin: Über Kinder (Anm. 32), S. 70.

35 Ebd., S. 71.

36 Vgl. dazu Knut Ebeling: Spiel/Zeug. Eine Archäologie des Homo ludens. In: Kongress-Akten der deutschen Gesellschaft für Ästhetik 2008. Bd. 1: Ästhetik und Alltagserfahrung. URL: http://www.dgae.de/downloads/Knut_Ebeling.pdf (zuletzt eingesehen am 10.02.2014).

historisch-archäologischer Zugriffsweisen einen neuen analytischen Zugriff zu entwickeln. Materialität und Sinnlichkeit, Rhythmus und Bewegung, nicht zuletzt Identitäts- und Alteritätserfahrungen, die von Kindheit an das „Dasein“ prägen, treten in den Mittelpunkt der Betrachtung. „Wahrscheinlich ist es so“, mutmaßt Benjamin mit Blick auf das Kinderspielzeug und seine repräsentative Ordnung,

bevor wir im Außerunssein der Liebe in das Dasein und den oft feindlichen, nicht mehr durchdrungenen Rhythmus eines fremden Wesens eingehen, experimentieren wir früh mit ursprünglichen Rhythmen, die in dergleichen Spiel mit Unbelebtem in den einfachsten Formen sich kundtun. Oder vielmehr, es sind eben diese Rhythmen, an denen wir zuerst unserer habhaft werden.³⁷

Ist diese Vermutung richtig, so ist daraus zu schließen, dass das „Dasein“ immer wieder in den Differenzen zu untersuchen ist, die im Medium des Spiels produziert und produktiv gemacht werden und sich nicht zuletzt in der Dynamik von Selbstverhältnissen entfalten. Einer essentialistischen Anthropologie ist damit eine dezidierte Absage erteilt. Die Frage nämlich, was sich im Spiel als anthropologische Dimension artikuliert, abstrahiert von seinen konkreten Formen. Der Sinn des Spiels liegt nicht in etwas, das man unter bestimmten Kriterien, als allgemeinen Grund oder Ursache, in den Blick bekommt. Im Gegenteil: Jede finale, metaphysische Abwägung des Spiels im Hinblick auf seinen Sinn, seinen Zweck oder seinen anthropologischen Kern führt in die Irre.

Damit zur zweiten Richtung, die im Zeichen des Spiels die Anthropologie des Spielers bekämpft: dem Poststrukturalismus. Ähnlich wie Benjamin, wenngleich in den seltensten Fällen explizit an ihn anknüpfend, geht es auch dem Poststrukturalismus darum, das Spiel der Philosophie und Anthropologie zu entziehen, um es zum Paradigma einer neuen, letztlich ästhetischen Theorie und Methode zu machen. So schreibt schon George Bataille 1951 in seiner Rezension des *Homo ludens*, Spiele zeichneten sich dadurch aus, dass sie „keinen Zweck“ und „keinen vernünftigen Grund“ hätten.³⁸ Vernunft und Spiel schlossen sich deshalb nicht nur aus: „Die Vernunft ist [...] das Gegenteil des Spiels.“³⁹ Unter dem Schlagwort der Vernunft rubriziert Bataille dabei jede Form der Arbeit, aber auch jene Formen des Philosophierens, die sich von ihrem Ergebnis und dessen Zweck und Nutzen her definieren. Diesem „Denken“ sei „nichts weniger vertraut als das starke Spiel,

³⁷ Ebd., S. 70.

³⁸ George Bataille: *Sommes-nous la pour Jouer? Ou pour Être Sérieux?* (1951). In: G.B.: *Œuvres complètes*. Bd. XII. *Articles 2* (1950–1961). Paris: Gallimard 1988, S. 100–126. Deutsche Übersetzung: Georges Bataille: *Spiel und Ernst*. In: G.B.: *Die Aufhebung der Ökonomie*. München: Matthes & Seitz 2001, S. 303–338, hier S. 303.

³⁹ Ebd., S. 320.

das nicht dienen kann“.⁴⁰ Gerade aufgrund seiner Irrationalität und Zweckfreiheit ermöglicht das Spiel, wie Bataille feststellt, eine andere Form der Reflexion, wenn man sich auf es einlässt:

[...] es ist die Kategorie des Spiels, die die Macht hat, die kapriziöse Freiheit und den Zauber spürbar zu machen, die die Regungen eines souveränen, der Notwendigkeit nicht unterworfenen Denkens inspirieren.⁴¹

Entlang des Spiels lässt sich mit anderen Worten ein neues, ‚souveränes‘ Denken erproben, das sich von der Suche nach einem Ursprung ebenso wie nach einem Ziel löst und diese Zweckfreiheit als Freiheit des Denkens selbst – als Freiheit im Vollzug – realisiert.

Hier zeichnen sich bereits die Grundrisse einer Konzeption ab, die Denken als Performanz und Freiheit entwirft und im Spiel das ihm entsprechende Paradigma findet. Der Poststrukturalismus hat diese Konzeption dann in den siebziger und achtziger Jahren des 20. Jahrhunderts elaboriert, um sich von philosophischen Konventionen und essentialistischen Grundannahmen abzusetzen. Als Spiel, so die Prämisse, hat die Philosophie es nicht mit der Suche nach Ergebnissen zu tun, sondern mit dem Vollzug des Denkens: mit Bewegung. Und wie das Spiel erscheint (erst) diese Philosophie als Inbegriff der Freiheit (im Vollzug). Unter Rückgriff auf Ludwig Wittgensteins Spätwerk entwickeln vor diesem Hintergrund u. a. Jean-François Lyotard und Richard Rorty Positionen einer Art Ludologie.⁴² Wegweisend hierfür wird Wittgensteins Begriff des ‚Sprachspiels‘, aus dem Lyotard auf die Unmöglichkeit von Meistererzählungen und ganzheitlichen Wissenskonzeptionen schließt. „Das Prinzip einer universellen Metasprache“ sei durch Wittgenstein „durch das der Pluralität formaler und axiomatischer Systeme ersetzt“ worden.⁴³ Wittgenstein selbst hatte seinen Begriff des Sprachspiels auf der Basis eines Spielvergleichs entwickelt und die These formuliert, dass „alles, was wir Sprache nennen [...], gar nicht Eines gemeinsam“ sei, weshalb es falsch sei, von der Vorstellung einer allumfassenden Metasprache auszugehen.⁴⁴ Stattdessen

⁴⁰ Ebd., S. 328.

⁴¹ Ebd., S. 309.

⁴² Vgl. z.B. Jean-François Lyotard: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Hg. v. Peter Engelmann. Graz / Wien: Böhlau 1986 (Original: *La Condition Postmoderne. Rapport sur le Savoir*, 1979); ders. / Jean-Loup Thébaud: *Au juste. Conversations*. Paris: Bourgois 1979; Richard Rorty: *The Linguistic Turn. Recent Essays in Philosophical Method*. Chicago u. a.: Univ. of Chicago Press 1967.

⁴³ Lyotard: *Das postmoderne Wissen* (Anm. 42), S. 128.

⁴⁴ Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1977, § 65.

führte er, unter Rekurs auf konkrete Spiele, den Begriff der Verwandtschaft und Familienähnlichkeit zwischen im Prinzip unterschiedlichen Spielen ein:

Betrachte z. B. einmal die Vorgänge, die wir ‚Spiele‘ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiele, Kampfspiele, usw. Was ist allen diesen gemeinsam? [...] wenn du sie anschaust, wirst du [...] nicht etwas sehen, was *allen* gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, [...] auftauchen und verschwinden sehen. [...] ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen. Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen.⁴⁵

Nicht die konkreten Spiele indes, sondern das Netz von Ähnlichkeiten und Differenzen, die Zeichenverkettungen und Signifikationsprozesse macht der Poststrukturalismus zu seinem Gegenstand und zu seiner Methode. Aus der Epistemologie des Spiels wird eine Epistemologie der Differenz entfaltet. Als Epistemologie der Differenz dementiert das Denken die Suche nach Ursprung, Ziel und Wahrheit. Das betrifft auch und vor allem die Suche nach dem Wesen des Menschen als Ursprung von Kultur. Der Mensch löst sich im ‚Spiel der Differenzen‘ auf. In diesem Sinne wendet sich u. a. Jacques Derrida programmatisch gegen die Wissenschaft vom Menschen, um sie selbst als Spiel zu dekonstruieren.⁴⁶ Suspendiert man den Menschen als Zentrum oder Ursprung, so wird „alles zum Diskurs“: „[...] das heißt zum System, in dem das zentrale, originäre oder transzendente Signifikat niemals absolut, außerhalb des Systems von Differenzen, präsent ist. Die Abwesenheit eines transzendentalen Signifikats erweitert das Feld und das Spiel des Bezeichnens ins Unendliche.“⁴⁷ Analog zu Derrida wenden sich zahlreiche andere Vertreter des Poststrukturalismus und der Dekonstruktion im Zeichen des Spiels gegen metaphysische Postulate, die Philosophie müsse sich mit Sinn, Wahrheit, Wirklichkeit und nicht zuletzt mit dem Menschen beschäftigen. Jean Baudrillard erklärt vor diesem Hintergrund, dass die „gesamte Realität [...] zum

⁴⁵ Ebd., § 66.

⁴⁶ „Es gibt somit zwei Interpretationen der Interpretation, der Struktur, des Zeichens und des Spiels. Die eine träumt davon, eine Wahrheit und einen Ursprung zu entziffern, die dem Spiel und der Ordnung des Zeichens entzogen sind, und erlebt die Notwendigkeit der Interpretation gleich einem Exil. Die andere, die dem Ursprung nicht länger zugewandt bleibt, bejaht das Spiel und will über den Menschen und den Humanismus hinausgelangen, weil der Mensch der Name des Wesens ist, das die Geschichte der Metaphysik und der Onto-theologie hindurch, das heißt im Ganzen seiner Geschichte, die volle Präsenz, den versichernden Grund, den Ursprung und das Ende des Spiels geträumt hat.“ Jacques Derrida: Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaft vom Menschen. In: J.D.: Die Schrift und die Differenz. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1976, S. 422–442, hier 441.

⁴⁷ Ebd., S. 424.

Spiel der Realität übergegangen“ sei.⁴⁸ An die Stelle des „Realitätsprinzips“ sei das „Simulationsprinzip“ getreten und mit ihm die Faszination für die medial konstruierte Wirklichkeit, die sich als „ein unentwirrbares Spiel“ präsentiere, „mit dem sich ein ästhetischer Genuß verbindet, der Genuß an der Lektüre und den Spielregeln“.⁴⁹ Der Spielbegriff wird also im Poststrukturalismus zur Auflösung der konventionellen anthropologischen Fragestellung eingesetzt. Der Mensch erscheint als „bloß ephemerer Effekt einer differentiellen Struktur“, das Spiel als Subjekt seiner selbst.⁵⁰

4

Mit den genannten poststrukturalistischen Positionen ist natürlich nicht der letzte Stand der Diskussion bezeichnet, die im Horizont des Spiels und unter Rekurs auf seine epistemologischen Möglichkeiten stattfindet.⁵¹ In jüngeren Beiträgen aus dem Bereich der Literaturtheorie, Soziologie und Philosophie wird dezidiert eine Gegenposition zu poststrukturalistischen Spielkonzeptionen formuliert, indem der Spielbegriff umcodiert und neu entfaltet wird.⁵² Auch die Medientheorie betont die subjektkonstitutiven Aspekte des Spiels.⁵³ Im Einzelnen ist das an dieser Stelle nicht nachzuvollziehen, da sich die jeweiligen Erkenntnisinteressen

48 Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. München: Matthes & Seitz 1982, S. 119.

49 Ebd., S. 118.

50 Regine Strätling: Einleitung. In: R.S. (Hg.): Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis. Bielefeld: transcript S. 9–22, hier S. 11. In diesem Zusammenhang stehen die Debatten um den ‚Tod des Subjekts‘ und die ‚Abschaffung des Menschen‘. Vgl. dazu affirmativ Dietmar Kamper / Christoph Wulf (Hg.): Anthropologie nach dem Tode des Menschen. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1994, sowie distanziert-reflexiv Astrid Deuber-Mankowsky: Mediale Anthropologie, Spiel und Anthropozentrismuskritik. In: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung 1 (2019), S. 13–40. Vgl. Manfred Frank: Die Unhintergebarkeit von Individualität. Reflexion über Subjekt, Person und Individuum aus Anlaß ihrer ‚postmodernen‘ Totenerklärung. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1986, sowie Thomas Anz: Das Spiel ist aus? Zur Konjunktur und Verabschiedung des „postmodernen“ Spielbegriffs. In: Henk Habers (Hg.): Postmoderne Literatur in deutscher Sprache: Eine Ästhetik des Widerstands? Amsterdam / Atlanta: Rodopi 2000, S. 15–34.

52 Vgl. z.B. Ruth Sonderegger: Für eine Ästhetik des Spiels. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2000; Stefan Matuschek: Literarische Spieltheorie. Heidelberg: Winter 2000; Johannes Merkel: Spielen, Erzählen, Phantasieren. Die Sprache der inneren Welt. München: Kunstmann 2000.

53 Vgl. z.B. Natascha Adamowsky: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt/M. u.a.: Campus-Verlag 2000, oder Christiane Voss: Auf dem Weg zu einer Medienphilosophie anthropomedialer Relationen. In: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung 2 (2010), S. 169–184.

nicht auf die hier relevante Frage nach den Möglichkeiten einer historischen Anthropologie beziehen. Um sich dieser Frage nochmals zu nähern, ist hingegen zunächst festzustellen, dass es jenseits der Differenzen der dargestellten Spielkonzeptionen eine Gemeinsamkeit hinsichtlich des Spielbegriffs gibt: In allen Konzeptionen eröffnet das Spiel einen intermediären Raum, in dem Unterschiede markiert, gleichzeitig aber auch Formen der Vermittlung und der Übertragung ermöglicht werden. Es scheint ein zentrales Kennzeichen des Spiels zu sein, dass es nicht notwendigerweise auf eine Entparadoxierung angelegt ist.⁵⁴ Auf der Gegenstandsebene kann man hier an Huizingas Gleichzeitigkeit von Freiheit und Ordnung denken, auf der Ebene der Epistemologie an die Permanenz der Referenzverschiebung der poststrukturalistischen Denkbewegungen.⁵⁵ Als weitere Aspekte ließen sich das spielerische Changieren zwischen Realität und Imagination, Bild und Begriff und nicht zuletzt zwischen Spiel und Nicht-Spiel (Ernst bzw. Arbeit) nennen. Auch dieser letzte Aspekt ist konstitutiv für das Spiel, da das Spiel (als Spiel) nur auf dieser Beobachtungsebene prozessiert und fortgesetzt werden kann.⁵⁶ Diese besondere Qualität des Spiels, seine paradoxe Struktur, hängt offensichtlich mit seiner Form zusammen; oder besser gesagt mit dem Umstand, dass es weniger ein durch Inhalte als durch eine Form dominierendes, eben ein ästhetisches Phänomen ist. Das Spiel ist, kurz gesagt, ein „Formphänomen“.⁵⁷ Vor diesem Hintergrund scheint es wenig verwunderlich, dass es sowohl als Paradigma der Anthropologie wie als Dispositiv ihrer Subversion fungieren kann. Denn auch diese Paradoxie muss im Spiel selbst keineswegs aufgelöst werden: Das Spiel lässt den Menschen in seinem grundlegenden Wesen erscheinen und als Akteur doch gleichzeitig im Spiel der Differenzen verschwinden. Es liegt nahe zu vermuten, dass dieser Umstand wesentlich dazu beigetragen hat, dass das Spiel eine so lange und intensive Geschichte in den Kulturwissenschaften entwickeln konnte.

Die Paradoxie des Spiels, die sich im Prinzip weder unter der Prämisse des Menschen noch unter der einer nie zu beendenden Differenzsetzung auflösen

⁵⁴ Zur Paradoxie des Spiels, die sich u. a. in der Figur des ‚Spielverderbers‘ fassen lässt, vgl. u. a. Roger Caillois: *Les Jeux et les Hommes* von 1958, das in deutscher Übersetzung unter dem Titel *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch* 1982 in Frankfurt/M. (u. a.) bei Ullstein erschienen ist.

⁵⁵ Zur Paradoxie von Huizingas Spielbegriff vgl. Leander Scholz: *Spiele der Massen: Johan Huizinga und das Collège de Sociologie*. In: Rolf E. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Berlin: LIT Verlag 2008, S. 249–260, hier bes. S. 253ff.

⁵⁶ Vgl. Natascha Adamowsky: *Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Anleitung*. In: N.A. (Hg.): „Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet.“ Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld: transcript 2005, S. 11–30.

⁵⁷ Strätling: *Einleitung* (Anm. 50), S. 12.

lässt, kann auch der Einsatzpunkt sein, die historisch-anthropologische Frage neu zu stellen. Lässt man sich in diesem Sinne auf das Spiel ein, ist die Frage nach dem Menschen dort aufzuwerfen, wo sie jeweils konkret auftaucht. Das rückt die tatsächlichen Spiele in den Mittelpunkt der Betrachtung; die Medialität und Materialität, die Spielzeuge und Spielanordnungen, die mit ihnen verbundenen Praktiken und Theorien, die Diskurse und Wissensformationen der Spiele sind zu untersuchen, um danach zu fragen, auf welche Weise sie den Menschen als Akteur in den Blick rücken und beobachtbar machen. Der Mensch ist als Spieler so betrachtet ein Effekt des Spiels, der an verschiedenen Stellen und in unterschiedlicher Gestalt auftauchen kann.

Auch wenn damit eine Wesensbestimmung des Menschen ausgeschlossen erscheint, so heißt das jedoch nicht, dass der Mensch nicht doch zum privilegierten Gegenstand der historischen Interpretation gemacht werden kann. Auch das hat etwas mit der Ästhetik des Spiels zu tun. Zwar durchkreuzt das Spiel den Essentialismus der Anthropologie, als Ästhetisches jedoch geht es in ihm gerade nicht darum, an die Stelle des Menschen eine durch Vernunft errichtete Hierarchie und die Eindeutigkeit systematischer Begrifflichkeiten zu setzen. Im Gegenteil, es zerstört derartige Kontinuitäten ebenso wie die auf ihnen begründeten Sinnangebote, indem es ihnen das Moment der Erfahrung und der sinnlichen Wahrnehmung entgegenstellt. Im Moment der Erfahrung ist nun aber konstitutiv der Mensch adressiert, freilich nicht als das Allgemeine, was als Ursprung und Ziel den Sinn der Geschichte definiert, sondern als das Singuläre und Differente, das immer wieder säkulare Entwicklungen durchkreuzt und (Denk-)Strukturen aufbricht.

Damit noch einmal zurück zu Gottfried Wilhelm Leibniz' Spielentwürfen. Hier nämlich lassen sich die angedeuteten Thesen jenseits der Dichotomien, die die Theoriegeschichte des 20. Jahrhunderts prägen, deutlich machen. Schon 1675, also dreißig Jahre vor seinen Akademieentwürfen, entwickelt Leibniz den Plan eines, wie er meint, vielversprechenden Unternehmens, das die Gründung einer „Academie des representations“ vorsieht. Die Skizze, der er den Titel „*Drôle de Pensée, touchant une nouvelle sorte de Representations*“ gibt, beginnt mit einer Aufzählung verschiedener Unterhaltungs- und Bildungseinrichtungen.⁵⁸ Dazu gehören Theaterbühnen und Konzertsäle, Kunst- und Naturalienkabinette, Galerien, Sportstätten und Gärten. In diesen Einrichtungen sollen die Besucher mit Schlachtendarstellungen, Feuerwerken, Tierdressuren, Kuriositäten und Scharla-

58 Gottfried Wilhelm Leibniz: *Drôle de Pensée* (September 1675). In: G.W.L.: *Sämtliche Schriften und Briefe*. Hg. v. d. Akademie der Wissenschaften der DDR. Vierte Reihe: Politische Schriften. Berlin: Akademie-Verlag 1983, Abt. I (1667–1676), S. 562–568.

tanerien sowie Automaten- und Maschinenvorfürungen unterhalten werden. Zudem soll es, so Leibniz' Plan, eine „Academie des jeux“ geben, in der man Glücks-, Karten- und Brettspiele spielen könne.⁵⁹ Leibniz' „Akademie der Repräsentationen“ beinhaltet damit in Umrissen schon jene Vorstellungen, die er später im Konzept des „Theaters der Natur und der Künste“ zusammenfassen wird. Sie ist der Versuch, die Welt des 17. Jahrhunderts in den Formen des Spektakulären, des Anschaulichen und sinnlich Erfahrbaren vor Augen zu stellen und in diesen Repräsentationsformen Möglichkeiten der Veränderung und des Wandels zu erproben. Im Spiel identifiziert Leibniz den Schlüssel zum Erfolg seines Unternehmens, denn mit ihm könne man, wie er schreibt, bei den „Extravaganzen“ der Menschen – ihren Überspanntheiten und Manien – ansetzen, um sie zur „Weisheit zu führen“.⁶⁰ Es gelte, so führt er weiter aus, das Süße mit dem Nützlichen zu verbinden und aus dem Gift eine Arznei zu machen.

Leibniz konzipiert den Spielbegriff zwar – ähnlich wie die modernen Theorien – aus der Spannung von Gegensätzen, verknüpft damit jedoch eine andere epistemologische Ordnung. Ihn interessiert die Antithetik als solche nicht, umso mehr aber die Dynamik, die sich an ihr entzündet. Während der Freiheitsbegriff *per definitionem* auf den Kern der Sache zielt und notwendigerweise in der Arbeit einen absoluten Gegenbegriff findet, setzt jener der „Extravaganzen“ bewusst dort an, wo der Mensch aus sich selbst heraustritt, seine Identität verliert und Normalität konterkariert. Es geht Leibniz damit von vornherein um eine Bewegung, die den Menschen wie eine Transversale durchschneidet, um ein Spiel von Intellekt und Sinnlichkeit, Modellbildung und Falsifikation, Imagination und Wirklichkeit, Materialität und Medialität zu initiieren. Gilles Deleuze hat vor diesem Hintergrund festgestellt, dass Leibniz' Spiel kein Prinzip habe; vielmehr gehöre es gerade zu seinen Merkmalen, die Prinzipien zu vermehren und „das Spiel [...] der Prinzipien selbst“ zu sein.⁶¹ Der Mensch gibt demnach einem fortlaufenden Erkenntnisprozess Raum, in dem – und indem – er verschwindet.

So richtig es ist, dass sich in Leibniz' Spielkonzeption keine Anthropologie abzeichnet, so falsch wäre es aber, in der „Akademie der Repräsentationen“ die Auflösung des Menschen in einem Geflecht von Differenzen und Relationen zu sehen. Da das Spiel ein „Formphänomen“ ist, generiert es sich stets aus der Spannung „in sich und gegeneinander verschobener Ebenen von Reflexion und Erfahrung [...], an der eine deutlich asymmetrische Linie der Darstellung evident

⁵⁹ Ebd., S. 566.

⁶⁰ Ebd., S. 567: „Car il faudroit faire donner le monde dans le panneau, profiter de son foible, et le tromper pour le guerir. Y a-t'il rien de si juste, qve de faire servir l'extravagance à l'establisement de la sagesse? C'est veritablement *miscere utile dulci*. Et faire d'un poison un alexitere.“

⁶¹ Vgl. Gilles Deleuze: Die Falte. Leibniz und der Barock. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2000, S. 113.

wird“.⁶² Das Spiel der Differenzen, das den Menschen in seiner Einheit auflöst, lässt ihn auf der Ebene des Vollzugs mit anderen Worten sofort wieder auferstehen. Wenn man vor diesem Hintergrund von einem Verschwinden des Menschen sprechen möchte, so muss man von einem Verschwinden im Erscheinen sprechen. Vielleicht könnte man darin auch, im Anschluss an Walter Benjamin, ein ‚Zusammenspiel‘ von Mensch und Technik, Organismus und Maschine sehen, in dessen Verlauf eine neue Ebene – eine „zweite Technik“ – entsteht, die den Menschen gerade dadurch zur Norm erhebt, dass sie ihn „so wenig wie möglich einsetzt“.⁶³ Jedenfalls verweigert Leibniz auch in Bezug auf den Menschen eine Entparadoxierung: Der Mensch wird durch das Spiel entmächtigt, in ihm erfüllt sich das Spiel aber auch. In der Bewegung seines eigenen spielerischen Sich-Änderns wird er zum Maßstab der spielerischen Veränderung der Welt. Reformuliert man diese Einsicht unter den Prämissen einer historischen Anthropologie, so hätte diese es nicht mit dem Menschen zu tun, der der Geschichtlichkeit Raum gibt, sondern mit einer Geschichte, in deren Repräsentationsweisen sich eine Achse abzeichnet, die auf den Menschen hin ausgerichtet ist.

62 Zu den damit angesprochenen theoretischen und methodischen Implikationen des Ästhetischen vgl. Renate Reschke: *Asymmetrie des Ästhetischen. Asymmetrie als Denkfigur historisch-ästhetischer Dimension*. Berlin: Humboldt-Univ. 1998, hier S. 4, <http://edoc.hu-berlin.de/humboldt-vl/reschke-renate/PDF/Reschke.pdf> (zuletzt eingesehen am 10.02.2014).

63 Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. 2. Fassung. In: W.B.: *Gesammelte Schriften*. Bd. VII, 1: *Nachträge*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1991, S. 350–384, hier S. 359: „Der Ursprung der zweiten Technik ist da zu suchen, wo der Mensch zum ersten Mal und mit unbewußter List daran ging, Abstand von der Natur zu nehmen. Er liegt mit anderen Worten im Spiel.“